

INCURSIONES DE LA MIRADA

NOTAS SOBRE EL ESPECTADOR AUDIOVISUAL

Enrique Oyhandy
Universidad Nacional de La Plata
eoyhandy@yahoo.com.ar

Resumen

El presente trabajo propone examinar la problemática del espectador audiovisual contemporáneo desde una perspectiva integradora de los múltiples aportes de las disciplinas del campo audiovisual. Se trata de un estudio de los procesos de recepción de las imágenes en movimiento a partir de un recorrido que indaga las formas y los discursos –vertebradores de ese extenso territorio que llamamos lo audiovisual- derivados del cine y las transformaciones que trazan las nuevas imágenes, dispositivos y medios.

Espectador, artes audiovisuales, recepción

ESPECTADOR Y MONTAJE

En el año 1923, Eisenstein, mientras preparaba la presentación de una obra de teatro, publica su primer artículo “Montaje de atracciones” donde expone algunas ideas que resultan centrales para vislumbrar su nuevo método de trabajo. Eisenstein en su manifiesto postula un teatro de atracción-agitación conforme a las exigencias ideológicas de la revolución que opone al teatro narrativo-figurativo identificable con el ala derecha de la producción teatral. La tarea de todo teatro utilitario, es decir de agitación, de propaganda, etc. es orientar al espectador

hacia una dirección deseada. La atracción es definida por Eisenstein como aquel elemento que somete al espectador “a una acción sensorial o psicológica, experimentalmente verificada y matemáticamente calculada para obtener determinadas conmociones emotivas del observador, conmociones que a su vez, le conducen, todas juntas, a la conclusión ideológica final” (Eisenstein,1955:185).

La idea de un espectador vulnerable a la manipulación que se advierte en la perspectiva de Eisenstein, sobre todo al inicio de la década del veinte, parece estar en línea con una referencia y cita permanente en su obra: la reflexología. Nacida en Rusia e iniciada por Vladímir BÉjterev dicha escuela psicológica se dedica al estudio de los psicorreflejos. La tesis de que toda actividad humana responde siempre al mecanismo estímulo- reacción resulta seductora para el joven Eisenstein y su anhelo de dominar el efecto psicológico producido por las imágenes.

A contrapelo de la ilusión naturalista preocupada por la reproducción lógica de los acontecimientos, el montaje de atracciones, resumiendo, se trata de un tipo de montaje libre de acciones (atracciones), imágenes arbitrariamente elegidas que irrumpen en la continuidad de la acción, pero que guardan una orientación precisa hacia un determinado efecto final.

A diferencia de Eisenstein y *grasso modo* los teóricos rusos que ven en el montaje la propia esencia del cine, Bazin desestima el papel del montaje al que considera incluso un procedimiento que atenta contra la propia naturaleza del cine. Bazin defiende la continuidad del plano frente a la continuidad fingida por la fragmentación del montaje. Si en los argumentos de Eisenstein se advierte la idea del cine como un discurso articulado, a modo de un lenguaje sostenido sobre todo por una referencia simbólica a la realidad, en el pensamiento de Bazin encontramos una fuerte defensa de la representación objetiva de la realidad fundada en la base técnica.

En la imagen fotográfica hay un poder irracional que obliga al espectador a creer en lo que ve. Lo fundamental para Bazin no se halla en la apariencia de la imagen (recordemos que una pintura puede reproducir la realidad mejor que una fotografía borrosa) sino en el modo de pro-

ducción, en la propia génesis de la imagen fotográfica. En los planteos de Bazin es central la noción de imagen fotográfica como huella de la realidad, la misma atestigua una realidad en el sentido de que el propio objeto imprime su imagen en la película: aquello que vemos en la fotografía irremediablemente ha estado posado frente a la cámara.

Otro aspecto central en la tesis de Bazin es el de la objetividad de la imagen fotográfica. En este punto subraya la posibilidad que habilita la técnica fotográfica de fabricar una imagen no mediada por la subjetividad de la mano del hombre, el espectador se halla frente a una imagen libre de mediaciones, una imagen capaz de revelar lo real sin mediaciones.

Bazin, como ya dijimos más arriba, promueve la continuidad espacio-tiempo y se niega a la división del acontecimiento. Desde este ángulo, la profundidad de campo y el plano secuencia resultan dos procedimientos relevantes capaces de exaltar la propia objetividad de la imagen mecánica capaz de revelar la realidad sin trastocarla. Estos planteos conducen a Bazin a distinguir dos tendencias, un grupo de directores que creen en la realidad, capaces de amplificar la propia esencia del cine basada en la naturaleza realista de la imagen mecánica, y otra línea, los que creen en la imagen, más atentos a la construcción de significados a partir montaje.

La acusación de Bazin contra el montaje pone en juego decididamente cierta idea de democracia en torno a la instancia de lectura. El montaje es un mecanismo que reduce la ambigüedad de la realidad forzándola a asumir un sentido. El plano secuencia y la profundidad de campo representan una instancia de contacto con la propia ambigüedad de lo real. Bazin ve en ellos un gesto de emancipación para la mirada del espectador, liberadora de la manipulación ideológica producida por la fragmentación.

La experiencia Kulechov sirve a Bazin para explicar los efectos del montaje. Una misma imagen de un rostro cambia de sentido de acuerdo a la imagen que la precede. La ambigüedad del rostro habilita tres interpretaciones. El montaje, Bazin arriesga una definición, se trata

de la construcción de sentido que las imágenes no tienen objetivamente y que procede únicamente de sus mutuas relaciones (Bazin, 1966: 83).

SUJETO ESPECTADOR

La cuestión del espectador aparece de un modo sostenido en un conjunto de reflexiones que surgen en la década del setenta encargadas de poner en escena, en la teoría cinematográfica, la noción de dispositivo. Jean-Louis Baudry afirma que el dispositivo cinematográfico hereda el modelo de la perspectiva del renacimiento italiano que asigna al espectador el lugar de foco activo y origen del sentido. El espacio que fabrica el dispositivo se encuentra centrado y coincide justamente con el ojo del sujeto espectador. Este lugar de centro en torno al cual se organiza el mundo es justamente lo que Baudry identifica con el idealismo. El sujeto espectador del film clásico se encuentra siempre involucrado en el espacio, espacio que de alguna manera siempre queda disponible para ser ocupado por él.

El dispositivo cinematográfico presenta una proyección que se esfuerza en ocultar sus mecanismos de funcionamiento para asumir el aspecto de una realidad. Baudry denuncia que los procedimientos técnicos y los efectos ideológicos que éstos producen se encuentran determinados por la ideología dominante. Para darle un marco a los planteos de Baudry hay que adjuntar que dicha reflexión se emplaza en una serie de debates en torno al lugar de la técnica y la ideología. Por un lado, esquematizando, la tesis de Lebel adjudica al dispositivo la cualidad de neutra. Por otro, para Baudry el cine es un aparato ideológico preocupado en disimular su funcionamiento y se encuentra al servicio de la impresión de realidad.

Otro punto central que se da también en el marco de la pareja *cine y psicoanálisis* es la cuestión de la identificación. Metz y Baudry distinguen entre identificación primaria y secundaria. La primera se refiere a la asimilación por parte del espectador de la mirada que domina el plano, se puede decir entonces que hay una identificación con la cámara. Baudry

afirma que el espectador se identifica menos con lo representado que con lo que pone en juego el espectáculo, aquello que hace ver (Baudry: 1974, 64). La identificación secundaria, por otro lado, se trata de aquella identificación del sujeto espectador con los personajes de la trama.

Metz y Baudry establecen una analogía entre la fase del espejo de Lacan y el espectador de cine. La fase del espejo representa un momento constituyente del sujeto y se funda sobre la base de una identificación con una imagen, instancia en la que surge la dualidad sujeto-objeto o entre el yo y el otro. Si bien la pantalla no reproduce la imagen del espectador como sí lo hace el espejo, el espectador se reconoce en aquello donde no está. El film clásico se configura en torno a esa ausencia que es el lugar del espectador. En este sentido, otros puntos que habilitan la analogía (de la pantalla y la fase del espejo) son la inhibición de la motricidad y el papel preponderante de la visualidad.

SALIR DEL CINE

Según Barthes la experiencia que ofrece la televisión es la contraria a la que experimenta el espectador de cine que define como hipnótica. La inmovilidad de la butaca y la oscuridad de la sala constituyen la propia sustancia del sueño. Barthes cree ver en la televisión, incluso en el visionado de películas por televisión, un acontecimiento desprovisto de fascinación y lo vincula, sobre todo, a la ubicación de la pequeña pantalla en un espacio familiar articulado con muebles y objetos conocidos, un espacio que rechaza el anonimato de la oscuridad de la sala (Barthes, 1986).

La referencia a Barthes nos sirve de entrada para señalar una serie de diferencias que se distinguen entre la experiencia que ofrece la sala de cine y la que se da en el ámbito hogareño. En este sentido, un punto importante es la cuestión de la temporalidad. La sala ofrece una experiencia con límites precisos -para el caso del film clásico se trata de una ficción de una hora y media aproximadamente que ostenta un inicio y

un final- donde resulta impensada la interrupción de la proyección. Por supuesto, el espectador tiene la posibilidad de interrumpir el flujo de la proyección si se retira antes que concluya el fin o si se deja ganar por el sueño. La temporalidad de la experiencia fílmica se modifica con la irrupción de las videograbadoras que habilitan la posibilidad de alterar el flujo del film -adelantar, rebobinar y pausar.

Otra cuestión no menos significativa es la del tamaño de las pantallas. La pantalla de cine, a diferencia de las pequeñas pantallas, logra que el espectador pierda de vista los límites de la misma. Puede verse en esto un aspecto decisivo en el efecto de cercanía y envolvimiento que construye la sala de cine.

Si la experiencia del espectador de cine, que por ejemplo define Barthes, es definida como una inmersión hipnótica, el espectador del hogar se encuentra frente a una experiencia capaz de confundirse con la propia rutina diaria. La televisión en algunos casos se presenta más bien como un flujo continuo que ocupa la jornada completa, incluso como rumor de fondo. En este sentido, un señalamiento que se reitera en torno al espectador televisivo es la condición de observador desatento o intermitente (Williams, 2011).

INMERSIÓN

La llamada cámara subjetiva es el procedimiento mediante el cual en el cine la cámara sugiere la mirada de un personaje. Se trata de insinuar una mirada, la del personaje que está ausente en la imagen, sin mostrarla. Para reforzar el efecto el cine recurre, en algunos casos, a la inclusión de fragmentos del cuerpo del personaje al cual se le asigna la mirada, a la aparición de un catalejo o cerradura que sugiere la perspectiva del ojo o al temblor o a un ángulo pronunciado de la cámara.

El recurso, en general, resulta circunstancial en la historia del cine, si bien es posible localizar casos que llevan el procedimiento hasta los

márgenes como *La dama del lago* (*the Lady in the Lake*, 1947). En el sistema del film clásico la subjetividad de la imagen se construye por contexto -raccords de miradas-. El cine articula planos subjetivos con planos omniscientes que se desligan de los personajes del mundo intradieético. Este mecanismo de miradas configura un universo fastuoso para la identificación del espectador con el universo representado.

El efecto de inmersión que desean construir los videojuegos, y los simuladores, tienen como base de su mecanismo a la cámara subjetiva. Lo que el jugador ve en la pantalla aparenta estar contemplado desde el punto de vista subjetivo de un personaje que el propio jugador asume en el juego. La cámara subjetiva ubica al espectador en el interior de la imagen y lo incluye en la acción.

Con respecto a la acción, si hay algo que diferencia la experiencia del jugador de videojuegos del espectador de cine es la capacidad de implicarse en un universo que responde en el marco de ciertos límites a su presencia y a sus acciones.

Entre un conjunto de dispositivos de inmersión que surgen a inicios del siglo XX se encuentra el *Maréorama* de los hermanos Lumière que simulaba la visión un viaje en navío. La experiencia incluía una serie de elementos que acrecentaban el efecto realista como los movimientos de la embarcación, la presencia de humo, ventiladores que hacían viento y sonidos de sirenas y truenos.

Pero los más populares tal vez hayan sido los *Hale's Tour* que simulaban la experiencia de un viaje en tren o tranvía. El dispositivo se trata de un vagón con asientos y la proyección tamaño natural de imágenes tomadas desde un tranvía. La ilusión de viajar que ofrecen los *Hale's Tour* irrumpe en un momento en el cual el cine se enfrenta al problema de la exclusión del espectador de la imagen. El extraordinario éxito que tienen durante algunos años los *Hale's Tour* manifiesta la enérgica presión socio-psicológica que se ejercía a favor de un modo de representación distinto. Los *Hale's Tour* trastocan el espacio de los *films Lumière* con la penetración del sujeto espectador en el interior del espacio diegético visual y sonoro (Burch, 1991: 55).

En caso de los videojuegos es posible distinguir inicialmente tres modalidades de inmersión. Por un lado, un tipo de juego donde, a partir del uso dominante de la cámara subjetiva y la interactividad, el jugador se inserta en el mundo representado como un sujeto activo. En esta línea se encuentran los simuladores, aquellos juegos que imitan con distintos grados de realismo la experiencia de manejar, por ejemplo, vehículos. Siempre se opta por la adopción de una vista subjetiva desde el interior del vehículo. La inmersión se produce cuando el jugador ocupa el asiento del vehículo y ve en la pantalla el recorrido que el mismo determina. Los *Arcade* en algunos casos incluyen asientos y volantes parecidos a los de los vehículos reales que persiguen, tal como lo hacían los *Hale's Tour*, un mayor grado de inmersión en el juego. Por otro lado, una modalidad de inmersión donde el jugador se identifica con un personaje que de alguna manera lo representa en el mundo de la narración. En este caso no aparece la cámara subjetiva, no se construye la mirada del jugador, sino que se realiza una suerte de objetivación. El jugador observa desde un punto de vista exterior a un personaje que lo representa en el universo diegético y es dirigido por él. Es posible distinguir un tercer tipo de inmersión, en donde de alguna manera se confunden las dos anteriores y permite alternar una visión subjetiva con una externa (Machado, 2009: 192).

BIBLIOGRAFÍA

- Burch, Noël. (1991). El tragaluz del infinito (Contribución a la geneología del lenguaje cinematográfico). Madrid: Cátedra.
- Bazin, André. (1966). ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp.
- Barthes, Roland. (1986). Lo obvio y lo obtuso. Barcelona: Paidós.
- Machado, Arlindo. (2009). El sujeto en la pantalla. Barcelona: Gedisa.
- Baudry, Jean-Louis. (1974). “Cine los efectos ideológicos producidos por el aparato de base” en Lenguajes n° 2, Buenos Aires.
- Eisenstein, Sergei. (1955). El sentido del cine. Buenos Aires: La Rreja.
- Williams, Raymond. (2011). Televisión. Paidós: Buenos Aires.
- Metz, Christian. (2001). El significante imaginario. Barcelona: Paidós.
- Lebel, Jean-Patrick. (1973). Cine e ideología. Buenos Aires: Granica.
- Mumford, Lewis. (1979). Técnica y civilización. Madrid: Alianza.
- Bonitzer, Pascal. (2007). Desencuadres. Cine y Pintura. Buenos Aires: Santiago Arcos.